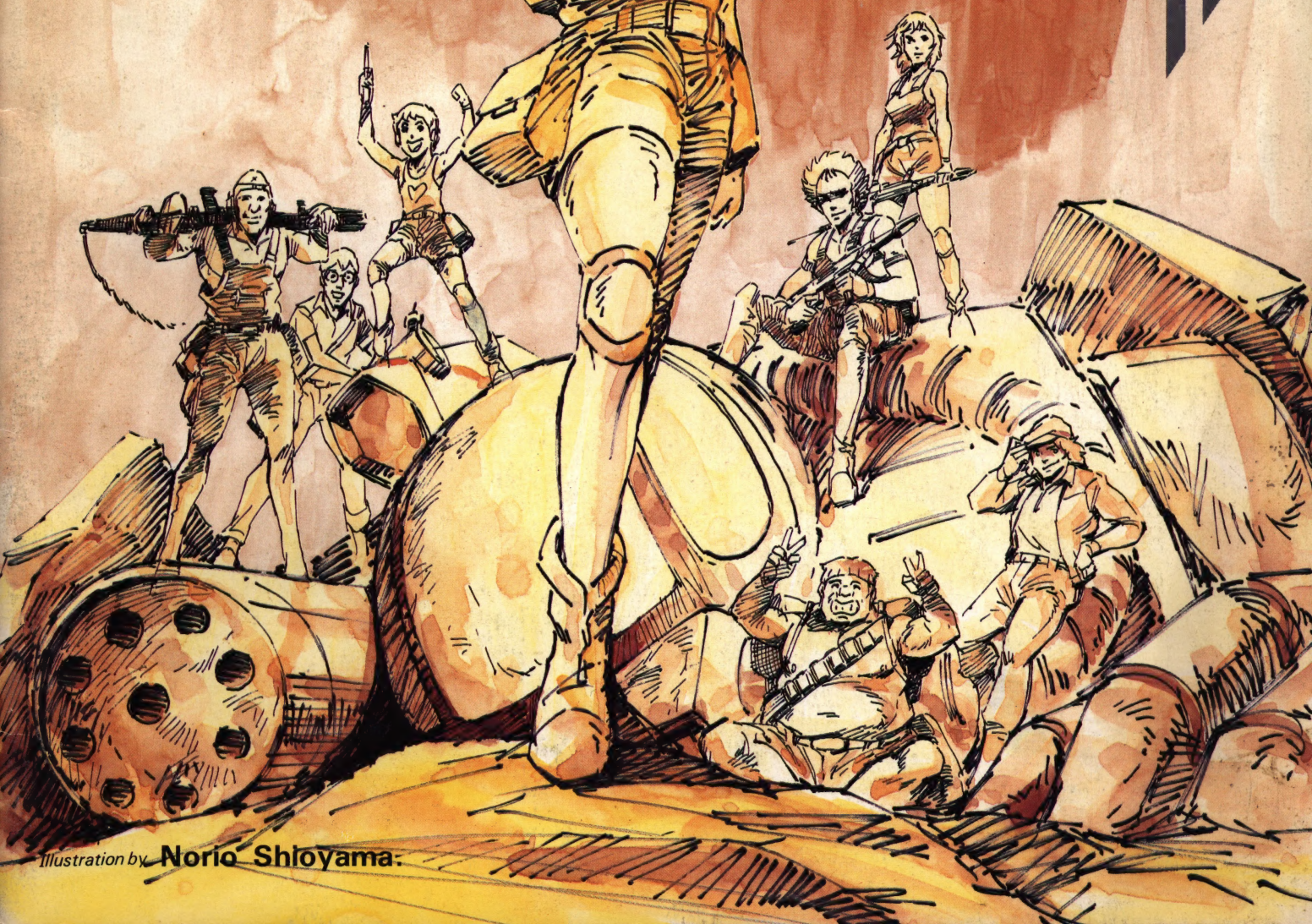
ドキュメント
太陽の牙
ダグラム
Not even justice,
I want to get truth.
真実は見えるか……
Illustration by Norio Shioyama.

を切り捨てるのかと叫んだり睨んだりしているんです。
えーい僕は全能の神なのだ！　この世界は我が意の儘！　ムンズとフィルムの一片を取りあげて、そこに映っているキャラクターに云ってやりました。なんだお前なんか、なんの主義主張もないくせに、カットクズと共にバスケットの底に沈め！　……また一人主張しない心優しいキャラクターが消えていきます。切り捨てたのは僕です。僕には彼等を切り捨てる権力があるんですから。そして今は義務を背負いこんでしまったのですから。ダグラムのテーマはなんだったんだろう……。
さようならフェスタ、僕は君が好きだった。
さようならデイジー、君はけなげだったよ。
さようならリタ、君は可愛かったね。ロイル兄さん出番がなくても気にしないでおくれ
たかが映画なんだから……。

MESSAGE

映画版ダグラムによせて

総監督 高橋良輔

この世に全能の神なる者が存在するとしたら、それはずいぶんと辛いものだろうなあ、と6782回目の溜息をつきました。

75巻、95000秒余りのフィルムの山を眺めながら、自らを神に準えての至福の瞬間があった事は認めます。ムフフフとも笑い、ニヤリともしました。このフィルムの山の中に刻まれた世界、数々のキャラクターは我が意の儘、僕の裁量ひとつで生かすも殺すもムフフ、場合によっては月を東から陽を西から出すことだってムフフフ、それも、あらゆるスタッフとのコミニュケーションから解放されて、ライターの主張からも自由に担当演出の思惑からも遠く、アニメーターの技術的圧力からも美術・仕上技術等々の怨嗟の声からも離れて、はるかに、雲の上の神の様に自由に、切って貼って……。

思えばアニメーション創りに於いてのカントクの毎日は、あらゆる人格との格闘技でした。主張し！ 主張され、説得し！ 説得され、ねばり！ ねばられ、あきらめたり、あきれられたり！ ……ホント疲れます。つまり、それらのことから全て解放されて映画創りが出来るのです。だからムフフフでニヤリのはずだったのに……又溜息が出ました。6783回目、この溜息の数字根拠があるんですよ、念の為。あっ！ 又溜息が……6784回目——つまり、その、辛いんです。フィルムが切れないんです。

ダグラムにもストーリィの流れがあり、起承転結がありました。だからそれにそってまとめればいいんですが、たとえばテクニックとしては2000カット、作業としては200回フィルム・スプライサーを力まかせにガッチン！ バッチンやれば済むのです。ですが……スタッフの皆さん助けて下さい！ フィルムの向こうから、キャラクター達が私

Illustration by MITSUKI NAKAMURA

スペースバッファローからザクテ

ダグラム企画デザイン公開

「ダグラム」は企画時において「スペースバッファロー」から「ザクティクス」というようにタイトルを変えて、ＴＶ放映時のタイトルになり

「ダグラム誕生の頃」

最初は冬の寒い日だった。

初めて僕が企画の進行役として加わった日、良輔さんが着ていたボア付の焦げ茶のスエードのブルゾンが、ひどく高そうだったことだけは、はっきりと憶えている。

そのくせ、企画を進めていたどの時点でダグラムの世界が出来上ったのか、今となっては、もう上手く思い出せない。

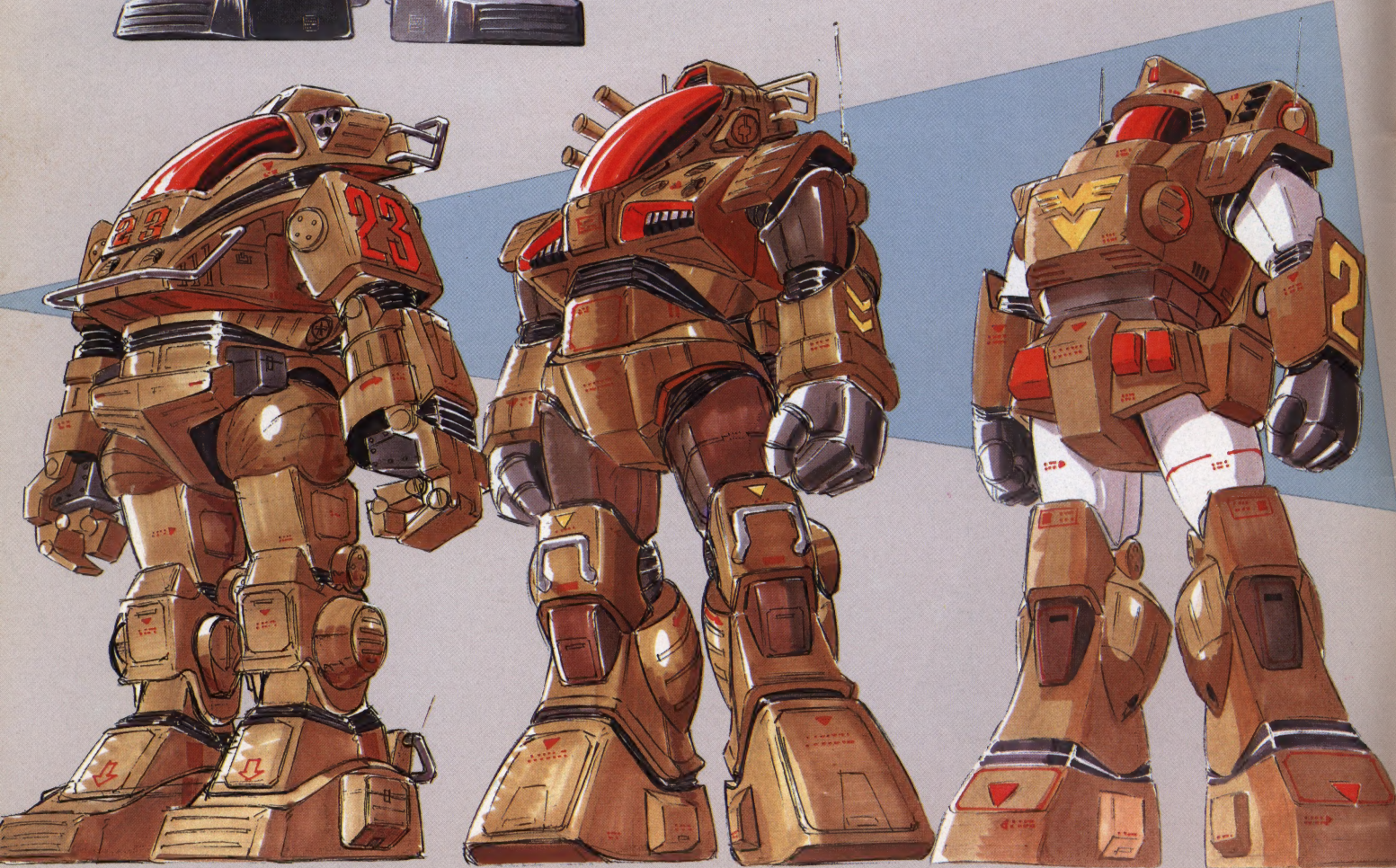
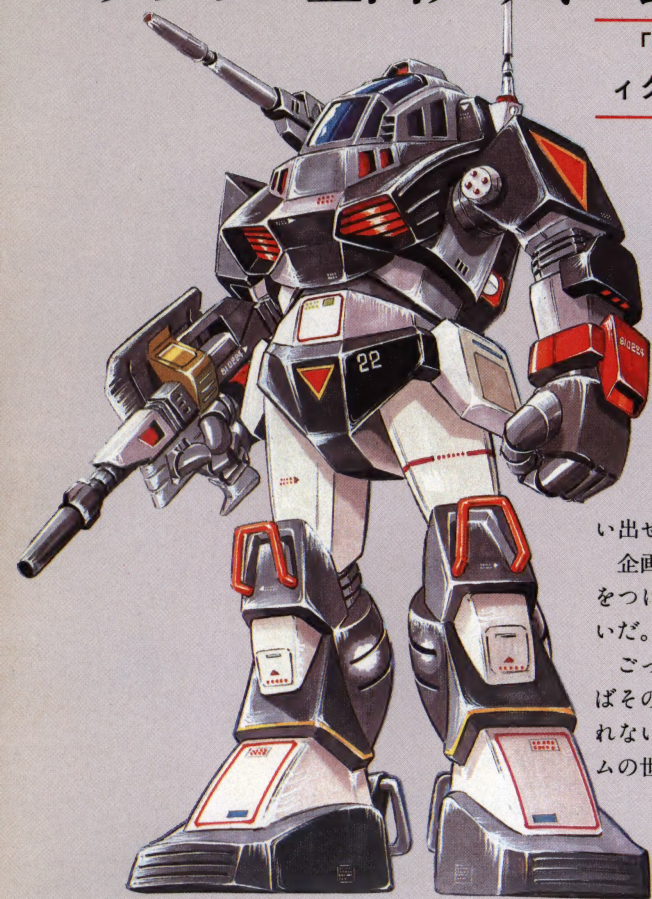
企画の進行役のくせにキチンとした記録をつけていなかった僕の怠慢、ズボラのせいだ。ひどい話だね。

ごっそりあった企画資料を引っぱり出せばその間のことも少しは整理できるかもしれない。けれども、白紙の状態からダグラムの世界がおぼろげに浮び上ってくる肝心のところは、企画資料には何も書いてない。

当時の僕の手帳を繰ってみても、そこには会議があったことが、何日かおきに印されているだけだ。

そうか、会議の様子を想い出せばいいんだ。

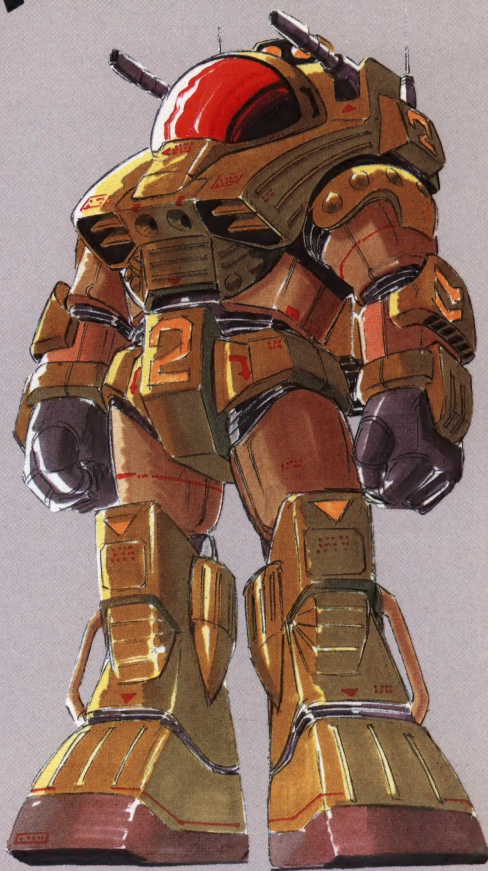
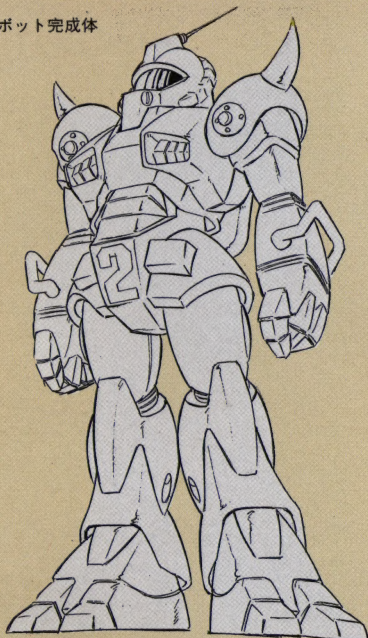
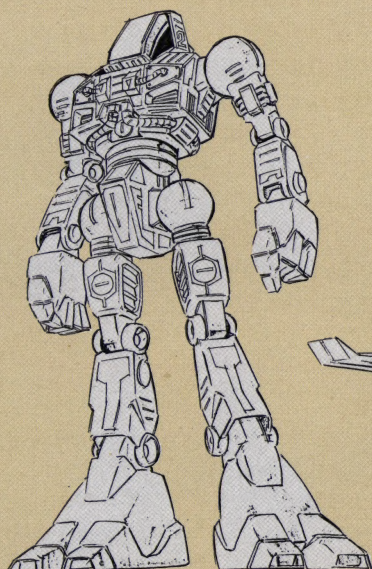
それは空調の悪い、石油ストーブを点けておくとすぐ暑くなる応接室だったり、その隣の暖房を点けると風ばかり出てきて、かえって寒く感じる会議室を使ったりした。

夕方から始めて４時間以上かかるのが普通だったから、途中でうどんか中華そばをよく食べた。煙草もよく喫った。良輔さんは煙草を喫わない。一番のヘビースモーカーは星山さんで、ハイライトを立て続けに喫う。神田さんも僕もハイライトなので、会議の席では、日本の煙草の銘柄別販売量

PLANNING SHEET

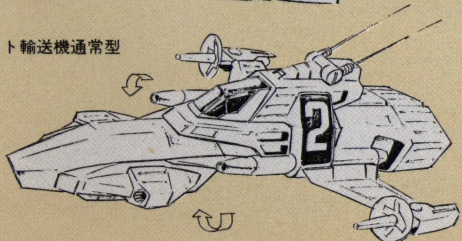
イクス、そしてダグラム

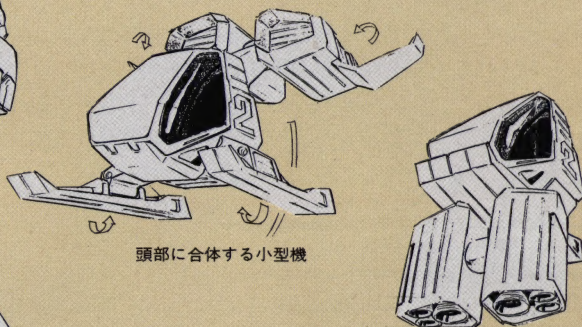
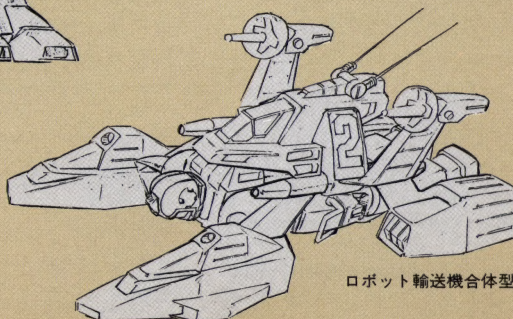
ました。このコーナーでは企画時のメカデザインを掲載します。

……………………………………………太陽の牙ダグラム　文芸担当　**並木　敏**

とは、かなり勢力分布が違っていた。
　それから……それから圧倒的な量の話し合いを積み重ねた。
　ところが、どんなことがそこで話し合われたのか、今のぼくは殆んど憶えていない。
　全くの白紙の状態から、デロイア星が生れ、クリンのイメージが浮び上ってくる時期に、どんなことが話し合われたか何も憶えていないなんて、お前はただぼんやり座っていただけなのかと叱られてしまいそうだ。
　でも、それはきっと、ダグラムの世界、ダグラムの物語りの中に溶けてしまったのだろうと思う。
　圧倒的な量の話し合いを積み重ねた。
　ほんとうは、こんな一行では済ませられない、充実した会議を積み重ね、その結果が、ダグラムという作品の太い骨格として残った。
　アイデアが発展し、イメージが摑みとられ、別の切り口が示されたと思うと、意外な着想がひとつの設定と結び合わされていった。
　振り返ってみれば、余談、雑談も含めて、会議に費やした時間の全てが、ダグラムの血肉となって作品の中の隅々にまで生きている。
　ただ横に座って聞いているだけのぼくにとって、それは驚きと発見ばかりの体験だった。
　ダグラムの作品世界が誕生する場に居られたということは、僕にとって、良輔さんの皮のブルゾンよりも高価なものだったと、今は思える。

合体・変型ロボット？

この一連のデザインは従来の玩具的考え方から生み出されたものだが、企画が進行するにつれ自然消滅した。しかし、CBアーマーの内部構造など決定稿に受け継がれた部分もある。

ロボット完成体

ロボット内部構造

頭部に合体する小型機

ロボット輸送機通常型

ロボット輸送機合体型

デロイア革命の軌跡

スタフェラス二重太陽系星間図

地球・デロイア星間位置関係

惑星デロイアは、地球からの相対距離にして約224光年の位置にある。地球とデロイアの間は、超光速航法の一種であるワーム・ホール航法を使用することにより、民間宇宙船で75時間、軍用高速宇宙船ならば52時間で移動できる。

ワーム・ホール航法

ワーム・ホール航法とは、ブラック・ホールの特異点を利用した超光速航法の一種で、電磁バリヤーを利用してブラック・ホールとホワイト・ホールの間に亜空間チューブを固定することにより、実質移動距離を短縮し、相対速度を飛躍的に増大させたものである。また、ワーム・ホールの名は、この航法を説明する際に使用した高次元モデルが、虫喰いリンゴに似ていたことに起因する。

スタフェラス二重太陽系デロイア

スタフェラス系は八つの惑星を持つ二重太陽系で、デロイア星はその７番目の惑星である。SC. 17年地球・デロイア星間にワーム・ホール・トンネルが完成し、SC. 22年から移民が開始され以後植民星として地球の圧政下に置かれる。

デロイア星は二重太陽の強い放射線とバンアレン帯の影響で通信及びレーダーの使用範囲は限定される。さらにSC. 152年６月にスタフェラス系内はＸネブラという特殊ガス星雲におおわれ、デロイア星は全域に渡ってコンピューターの性能が極度に低下するという現象が起きた。

デロイア星は現在４つの自治州と４つの政府管轄地域に分かれている。

カーディナル

カーディナルは最初の入植地であり、ここである程度植民のめどが立った後、連邦はここに本格的な植民星行政府をおいた。そのため、初期の植民者たちの街である旧市街と、連邦の出先機関である行政府などがある新市街に別れている。

フォン・シュタイン大佐によるクーデターは、ここで始まった。

ボナール

ボナールは工業都市であり、カーディナルのように連邦の出先機関がなかったので、自由な発展をとげ、ゲリラ解放区と言われていた。そのため、ダグラムの量産工場もここに建てられる予定であった。しかし、連邦の力はしたたかで、クリン達がダグラムを運んで来たときには、ゲリラ組織は壊滅状態であった。

スパ

デロイアには数多くのゲリラグループがあったが、それぞれのグループを結ぶ統一組織がなかった。そこで、サマリンの提唱によりスパ市でゲリラ会議を開き、それらを統合して革命軍を作ろうとした。しかし、連邦のスパイのために襲撃を受け、意見統一には至らなかった。

砂漠地帯

カーディナルとボナールの間にあり、ほぼ大陸の中央にある広大な砂漠地帯である。ここがクリン達が、ゲリラ狩り専門のガルシア隊と死闘をくりひろげた場所である。また、クリンが役目を終えたダグラムに別れを告げた場所であった。

アンディ鉱山

地球連邦もその名の示す通り一つではなくメドール、マルドー、テシオ、マラン、コホード、ミンガス、ローディアの７州から成っている。そのため、コホード、ミンガス、ローディア系資本の企業が経営するアンディ鉱山では、複雑に利権がからみ合

ROUTE MAP

デロイア星全図

い、政治的空白地帯となった。サマリンはそこをつき、アンディ鉱山内をゲリラ開放区にした。

ランベル

ランベル港は、工業製品やその原材料の中継基地として発達した海上交通の重要な拠点の一つである。クリン達の一行が、パルミナ大陸に向けて脱出した港である。

スタンレー高原

スタンレー高原は、ドガ市侵攻を目指す解放軍とパルミナ全軍を結集した連邦軍の決戦場になった。ＣＢアーマー保有数で劣る解放軍であったが、知将ザルツェフの奇策とＪ・ロックの機動部隊の増援により、打ち破ることができた。

カルナック山脈

カルナック山脈は、6000m級の山を配するデロイア有数の山岳地帯で、唯一新大陸から北極ポートに通じる陸路によこたわっている。ここで連邦は、ＨＴ128 ビックフットやＦ35Ｃブリザードガンナーなどの局地戦用ＣＢアーマーを投入したが、いきおいに乗る人民解放軍を押しとどめることはできなかった。

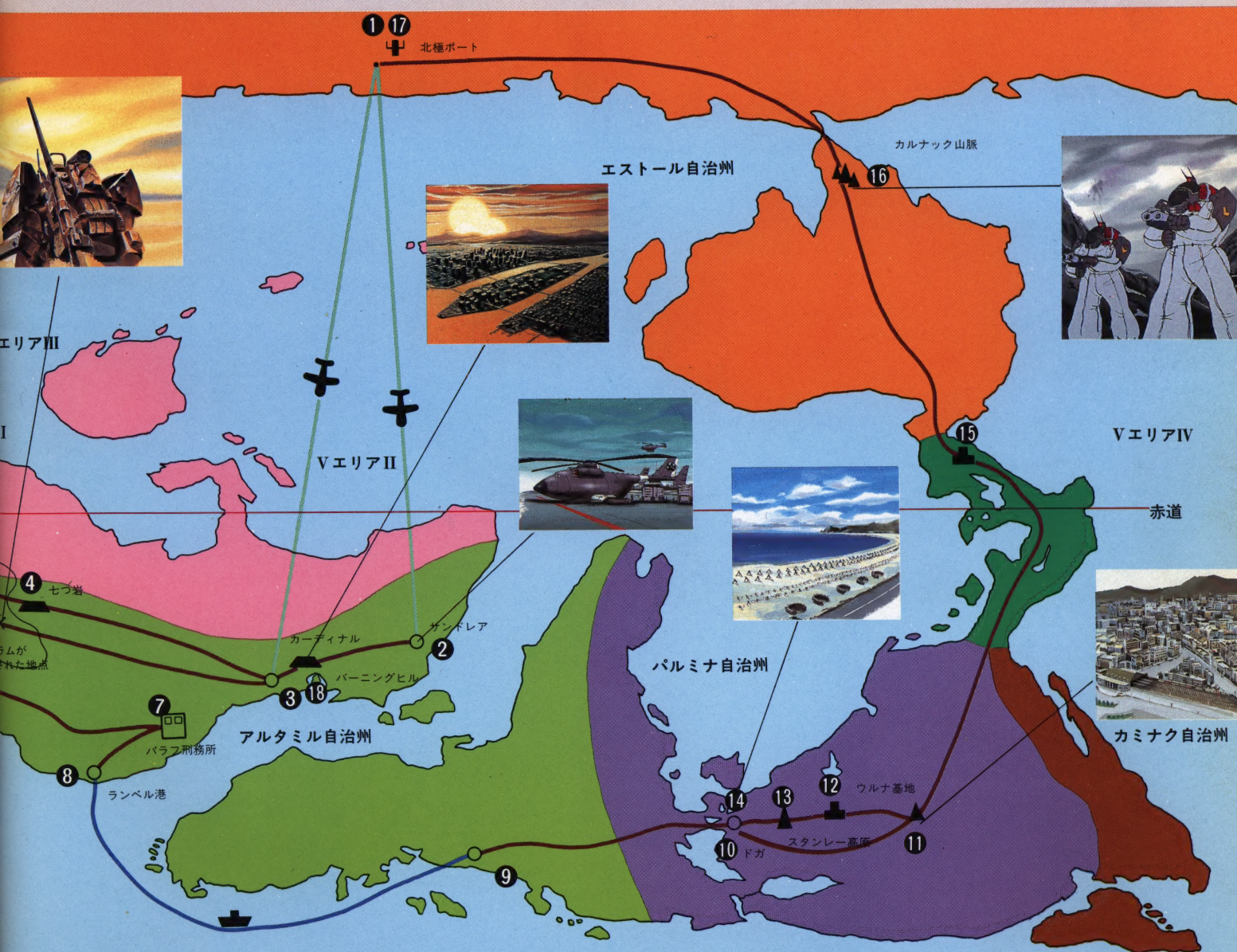
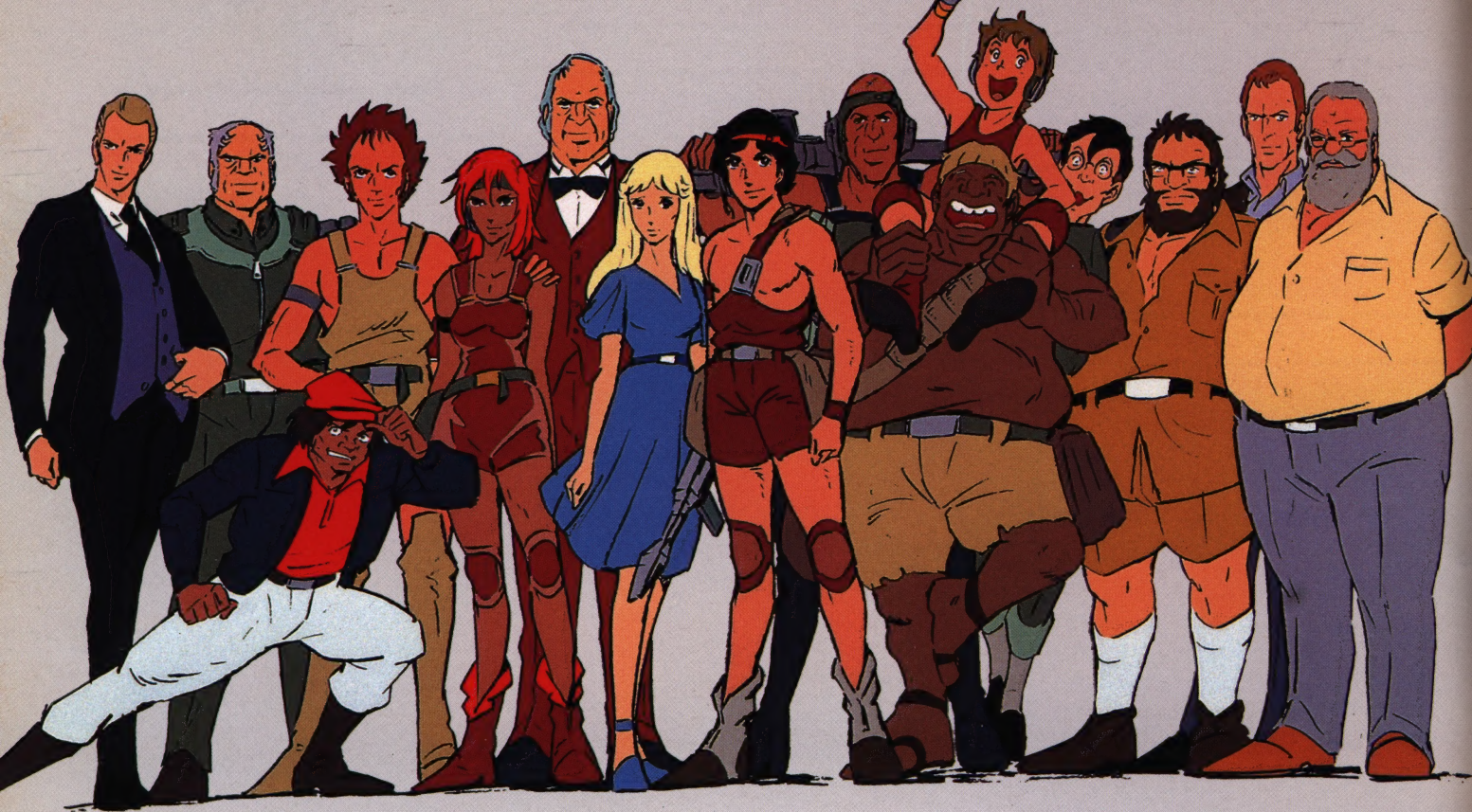
ウルナ基地

連邦軍の中にはデロイア人も多く、連邦のやり方に疑問をいだく者も少なくなかった。人員の70％がデロイア人であるウルナ基地では、ついに地球人に対する不満が爆発し反乱が起った。サマリン達は彼らを受け入れ、以後、彼らは解放軍の主力部隊となった。

ドガ

ドガ市はパルミナの首都で、行政府がある。ここで初めて革命軍は人民解放政府を名のり、フォン・シュタインによる連邦の傀儡政府打倒を宣言した。

北極ポート

デロイアは、二重太陽の強力な放射線や荷電粒子さえも遮ぎるバン・アレン帯を持つ。その上、強力な放射能を発するリングがあるため、惑星進入ポイントは北極と南極の一部に限定される。実質上、唯一のポイントは、北極に作られた北極ポートだけで第六軍が警備に当っている。

大人は去り、若者は立ち上る——

フォン・シュタイン
デロイア人

デロイア第八軍司令官。デロイア州代表でもあるが、ドナンの傀儡政権であることに不満を持つ。

ヘルムート・J・ラコック
(25) 地球人

ドナンの補佐官。補佐官の地位に満足できず、権力を手に入れるためデスタンを使い色々な策望をこらす。

デスタン
デロイア人

サマリンの腹心の部下だったが裏切り、ラコックの手下として暗躍する。

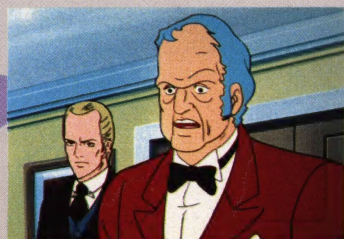
ガボール・ザバ
デロイア人

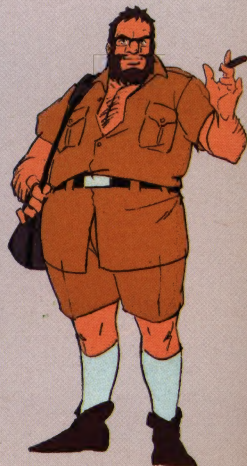
元連邦軍中尉。ウルナ基地でデロイア兵士による反乱事件をおこし、その後ザルツェフの片腕として人民解放軍に参加した。

レーク・ボイド (29)
地球人

連邦軍大尉。クリンの義兄で、パルミナ行政官に任命されるが、力およばず辞職する。クリンの身をいつも案じている。

ドナン・カシム (57) 地球人

連邦評議会議長。クリンの父。非常に有能な政治家だが、彼の持つ 最大多数の繁栄のためには少数の犠牲はやむをえないという考えからクリンと対立する。

ディック・ラルターフ (40) 地球人

APU通信の特派員としてデロイアへおもむいた。デロイアの独立運動に深い興味を示し、ゲリラの戦いを克明に報道し続ける。

CHARACTERS

人物紹介

ロッキー・アンドル（18）デロイア人

太陽の牙のリーダー。地球のメドール州でクリンと知り合う。故郷のデロイア星へ戻ったところで動乱に巻き込まれ、仲間と共にゲリラに参加する。

デイジー・オーセル（16）地球人

オーセル財団の会長令嬢。クリンの幼なじみで、カシム家と家族ぐるみのつき合いをしていた。クリンの後を追いデロイア星へやってくるがデロイアの現状を知り、怪我人や孤児たちのためにつくそうと決心する。

ドナン・カシムの末子。フォン大佐の反乱事件がきっかけで動乱のデロイアに渡るが、サマリン博士と出会いゲリラに参加、CBアーマー・ダグラムのパイロットになる。

クリン・カシム（17）地球人

チコ・ビエンテ（19）
デロイア人

太陽の牙のメンバー。ビッグEガンの名手で、ダグラムの危機を幾度となく救っている。修理屋の息子なのでメカにも強い。

ジョルジュ・ジュールダン
（17）デロイア人

太陽の牙のメンバー。以前はボナール市の暴走族だった。ビリーのケンカ相手で頭はないが口は立つ。

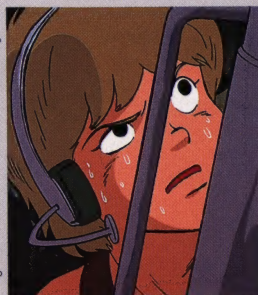
キャナリー・ドネット（17）デロイア人

ハックル・G・トンプソン（24）デロイア人

太陽の牙のメンバー。元は連邦軍の補給隊員だった。ダグラムのメカニックマンである。

ナナシ デロイア人

太陽の牙のメンバー。ロッキーの暴走族時代の仲間だが、本名、年齢ともに不明である。

ビリー・ボール（16）デロイア人

太陽の牙のメンバー。メンバーの最年少である。ジョルジュといつもケンカばかりしている。

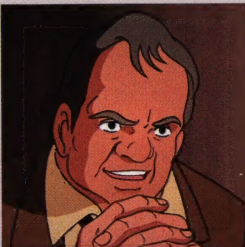
太陽の牙のメンバー。カーディナルの酒場で働いていたが、兄デュオルが連邦軍に殺されたことから、ゲリラに参加した。ロッキーの幼なじみ。

ジャッキー・ザルツェフ
デロイア人

元連邦軍少佐。対ダグラム戦の失敗で軍の任務を解かれ、J・ロックの説得でデロイア人民解放軍へ作戦参謀として参加する。

J・ロック
デロイア人

戦闘バギー機動特殊部隊、通称〝J・ロック隊〟のリーダー。神出鬼没に現れ、太陽の牙を救う。ザルツェフと宿命のライバルである。

ヘシ・カルメル
デロイア人

人民解放政府外交官。サマリン博士の片腕として活躍するが、ラコックにそそのかされクーデターを起こし、自らが革命政府の代表におさまる。

デビッド・サマリン デロイア人

歴史学者で、デロイア独立運動の指導者。パルミナ大陸にデロイア人民解放政府を作るのに成功する。

真実はみえるか!?

カーディナル議事堂

フォン・シュタインは司令官を暗殺した

連邦評議会に乱入する独立正規軍

《Story 1》

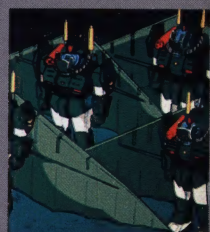
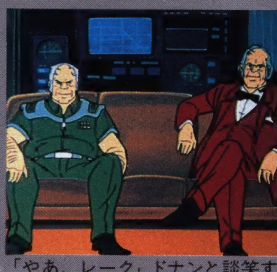
動乱の胎動

地球の植民星デロイアは今、動乱の時を迎えようとしていた。第八軍参謀フォン・シュタイン大佐は司令官を暗殺し、連邦評議会会場を占拠した。彼は独立正規軍を名のり、ドナン・カシムを議長とする議員達を監禁し、地球連邦に対して独立を宣言した。

ドナンの息子、クリン・カシムは父の身を案じ、単身デロイアへ渡り、義兄レーク・ボイドが指揮する救出隊にＣＢアーマーのパイロットとしてもぐり込んだ。だが潜入に成功したクリン達の目の前にはフォン・シュタインと談笑するドナンの姿があった。ドナンは、フォン・シュタインは独立賛成派の議員に踊らされていたのであり、彼の願うのはデロイアの州立化だというのだ。ドナンはデロイアを地球第８番目の州として承認し、フォン・シュタインを代表に任命した。だがクリンや新聞記者のラルターフはこの事件の裏には、何かがあると感じとっていた……。

デロイアが州立化されると、フォン・シュタインはいまだに独立運動をつづけているデロイア人の取り締まりを強化していった。だがまるでゲリラ狩りのような厳しい父のやり方をクリンは理解できない。ラルターフはデロイア人ゲリラの指導者サマリンに会見し真実を知った。今回の事件はドナンとフォン・シュタインの独立派つぶしの陰謀であり、独立派はフォン・シュタインの独立宣言にだまされ、ドナンの書いたすじがきにのせられたのだ。植民地から地球第８州へと名ばかりの昇格を与え、実権はドナンの傀儡であるフォン・シュタインが握るのだ。

ただちに救出隊が出動した

「デロイアの独立は絶対に認められん！」ドナンは独立賛成派を尻ぞけた

救出隊のソルティックは空から奇襲をかけた

「やあ、レーク」ドナンと談笑するフォン・シュタイン

救出隊に同行したラルターフはきなくさいものを感じた

「絶対に許せん行為だ」フォン・シュタインは独立派にだまされていたという

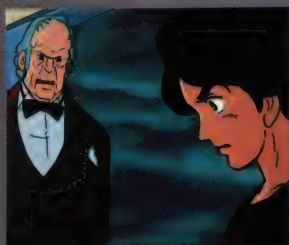
救出は成功したが……

カーディナル政庁区

STORY DIGEST-1

独立への540日

ラルターフはサマリンから真実をきかされた

フォン・シュタインはゲリラ狩りを強化していった

「多数のものたちのためには、少数の犠牲はやむをえん」クリンは父が理解できない

クリンはサマリンに意見を求めた「少数の意見でも多数の中に充分反映できる社会をつくることだ」

ダグラムとサマリンが奪われた

ドナンはサマリンと会見した

地球人とデロイア人は平等ではない

クリンは未来を代表しているとドナンに言い放つサマリン

クリンはダグラムを奪いとった

「多少の破損は構わん、奴を絶対に基地の外へ出すな」

クリンの行動をみつめるドナン

ダグラム開発基地

《Story 2》

ダグラムパイロット誕生

デロイアを抑圧する父に、デロイアを独立させてほしいと迫るクリンをドナンは相手にしない。彼は多数の繁栄のためには少数の犠牲もやむを得ないという考えの持ち主だった。不満を抱いた少数のゲリラが多くの人間に混乱をまねくというのだが、クリンには父の考えが理解できない。彼はサマリンに意見を求めた。サマリンは少数の意見を多数の中に反映できる社会をめざしていた。

しかし、この直後、サマリンと、ゲリラ達が極秘で造りあげた新型CBアーマー・ダグラムが連邦軍に奪われてしまった。ダグラムは来たるべき連邦軍との戦いへ向けてのゲリラの象徴なのだ。

捕えられたサマリンはドナンと会見した。平等の立場に立っていない以上、血を流してでも戦うと、ドナンに言いきるサマリン。クリンはサマリンと同じ思いにかられ、ダグラムをゲリラのもとへと奪い返すのだった。包囲網を突破し、クリンを乗せたダグラムはゲリラのもとへと走る。独立をめざすデロイア人ゲリラの中のたったひとりの地球人、そしてダグラムの唯一のパイロット——クリン・カシムの誕生である。

「貴方が歴史の過去を代表しているように、彼は未来を代表している」サマリンが刑務所へ連れ去られる際ドナンに言ったことばはクリンの未来を、そしてデロイアの未来を暗示していた。デロイアと地球がともに反映できる社会を築くためには、さけることのできない争いがある。地球と平等の立場に立つというデロイアの未来は、デロイア人ゲリラとともに戦うクリンの姿そのものだった。

真実はみえるか!? 独立への540日

ウルナ基地

「お待ちしてましたぞ　博士」

レークはパルミナの行政官に就任した

ラルターフはウルナ基地の反乱を知った

《Story 3》

進撃する解放軍

数々の戦いをへて、クリンもたくましく成長していた。ゲリラの仲間ロッキー達や機動バギー部隊のJ.ロック、元連邦軍小佐のゲリラ参謀ザルツェフらとも次第になじんでいった。サマリンをバラフ刑務所から救出した彼らはパルミナ大陸のドガ市へ渡った。ドガのゲリラ達はサマリンらを熱烈に歓迎してくれた。少しずつ、しかし確実に勝利への道を歩む彼らは、ゲリラ同様抑圧されていた連邦軍のウルナ基地に所属するデロイア兵が連邦軍に対する反乱軍として結束しつつあることを知った。

このデロイア兵の蜂起は革命の様相を大きく変えていった。フォン・シュタインは、パルミナの行政官に就任したレークに、反乱軍を力でねじ伏せるよう命令をだしたが、レークはあくまで話し合いによって解決しようとしていた。しかし反乱軍の指揮官サバ中尉はレークの要請を受けつけない。地球人とデロイア人が平等の立場に立てない以上、話しあうことができないというサマリンの考えはあらゆるデロイア人の心の根底に流れていたのだった。サマリンとサバは力強く手を握りあい、ともに戦いぬくことを誓った。

だが、その陰で行政官の職を去ってゆくレークの姿があった。話し合いの場を持とうとした彼もデロイアと地球の平和を願っていた。しかし歴史は逆行できない。もはや彼一人の力では抑えきれない程、戦いの炎は燃え上がっていた。やがてレークは行政官としてではなく、家族の一員としてドナンと再会することになる。病院の小さなベッドに横たわるドナンと……。

ウルナ基地の問題は連邦首脳部を悩ませる

レークの斥候がウルナ基地にやってきたが…

ダグラムはウルナ基地のアイアンフットとともに連邦軍のブロックヘッドを撃退した

「各員持ち場に付け！」

「永遠に理解しえんということか」レークはパルミナを去る

「これからは力を合わせませんか　デロイアのために」

STORY DIGEST-2

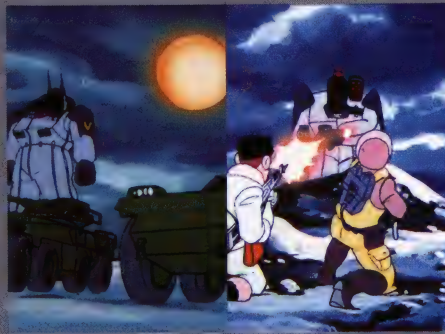
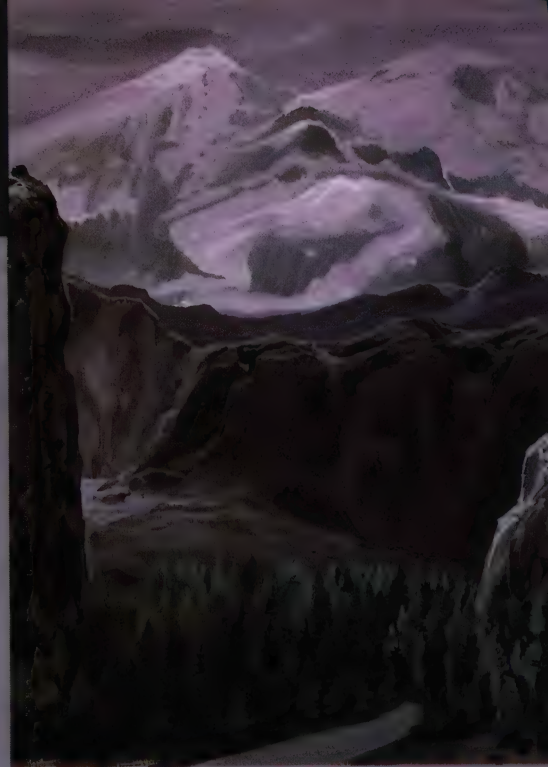
人民解放政府が樹立され、その記者会見の様子をドナン達もみていた

その時ドナンは激痛を感じた

カルナック山脈

レークは父に会いに病院へやってきた

デスタンはラコックにカルメルのことを伝えた。ラコックはデスタンを通し交渉の場を求めた

クリン達はカルナック山脈で激戦の真最中だった

そして北極ポートは目前に迫っていた

〈Story 4〉

人民解放政府樹立

ゲリラ達はデロイア兵反乱軍を加え、解放軍として、スタンレー高原での第八軍との戦いに勝利し、ドガ行政庁にデロイア人民解放政府を樹立した。そしてドナンは突然病いに倒れてしまう。ラコック補佐官はこの時を契機に戦いの表舞台に踊り出るのだった。

ドガを抑えた解放軍の首脳部は北極ポートを封鎖するために進軍することに方針が固まりかけていたが、外交担当のカルメルはこれ以上の戦闘をさけ、地球との和睦の道を選ぶことを推していた。かつてゲリラの一員だったが、今やラコックの情報屋に身を落としていたデスタンは偶然この解放軍上層部の対立を知り、ラコックに密告した。ラコックはさっそくカルメルにコンタクトをとった。

一方、フォン・シュタイン率いる第八軍は、その名誉をかけ、カルナック山脈で北極ポートへの解放軍の進攻をおさえようと交戦していた。しかし追いつめられ弱体化している八軍と、時の勢いに乗る解放軍とでは勝負にならなかった。解放軍はカルナック山脈の頂上を越え、北極ポートの目前に迫っていた。

だが、目前の北極ポートがあまりにも遠かったことをクリン達は知るよしもなかった。やがてラコックとカルメルが手を結ぶことによって急変する革命の様相。真実は包み隠され、生死を賭けて戦ってきたクリン達を葬り去り、地球とデロイアの頂点に立とうとするラコックとその手先として蠢くデスタン、目標を見失いラコックに翻弄されるカルメル、たった3人の欲望のため真の独立は遠ざかってゆくのだった。

真実はみえるか!? 独立への540日

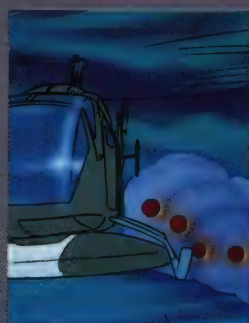
北極ポート

「連邦軍のまき返しが激しくなりますよ」

北極ポートの連邦軍はラコックがおさえていた

ラコックはカルメルにゲリラの主流派をおさえるよう求めてきた

「貴様！」

サマリンのもとへむかうフォン・シュタインをラコックの放つミサイルが追う

ラコックは事故として処理した

「進攻中止」

ついにカルメルは動きだした

カルメルは和平交渉にむかう

「御同行願います」連れ去られるザルツェフロジョルジュは事態が信じられない

サマリンから独立をきかされ驚くクリン達

《Story 5》

いつわりの独立

戦いの裏でラコックは、今の内に和睦しないと北極ポートの連邦軍がまき返しをはかるといって、カルメルを脅していた。だが北極ポートに集結した連邦軍はラコックによって出動を停められていた。フォン・シュタインはこの事実を知って激怒し、サマリンのもとへ独立の話しあいに向かおうとするが、ラコックによって暗殺されてしまう。彼はドナンが倒れた後、代行弁務官となり、権力を掌中におさめようとしていた。

カルナック山脈を戦いぬく解放軍、だがもうひとつの戦いが戦火をあげた。ついにカルメルはサマリンをおさえ、解放軍代表としてラコックと和平協定を結んでしまったのだ。戦場のクリン達のもとへ届く進攻中止の知らせ。自らを押し殺しゲリラ達の前で独立を伝えるサマリン。戦犯として連れ去られるザルツェフ。独立はかなった。しかし厳しい戦いを生きぬいたクリン達にその実感はない。

「クソー。独立って、こんな実感もなんにもねえもんだったのか……」「死んでいった仲間は、満足してんのかなあ、こんなんで」「こんなんじゃねえ‼ こんなんじゃねえ‼」クリン達の目の前でザルツェフ同様連れ去られるダグラム。独立がかなったから、独立の象徴ダグラムはもう必要ではないのだろうか？ 彼らの指導者サマリンもこれ以上血を流さないために真実を語ろうとはしない。デロイアの未来を代表するはずのクリンは肩を落としていた。その頃、過去を代表していた父ドナンはベッドの上で死を向かえようとしていた。「父さんの出来なかったことをやってみせる」クリンは遠すぎた父に誓った。

ドナンのひつぎが地球へむかう

攻撃中止をカルメルに求めるサマリン

「ここまできたら引きさがれんだろう」

ラコックは連邦軍の指揮に向かう

連邦軍と治安軍は一触即発の様相だ

「うわあー」報道陣の前でデスタンはラコックを射殺した

仲間の見守る中、サマリンは息をひきとった

「博士ー」

砂漠の彼方でダグラムは燃え上がる

朽ち果てたダグラム

《Story 6》

燃えつきる炎

クリンが遠くで見守る中、北極ポートから地球へ送られるドナンのなきがら……。だがすでにラコックの野望は牙をむいていた。彼はカルメルとの交渉を一方的に優利に進めていった。カルメルにとって、ゲリラ達の存在は、ラコックとの交渉を不利にする材料であった。カルメルは治安軍を出動させ、ゲリラの鎮圧にのりだしたが、銃弾に傷つきながらも攻撃中止の懇望にやって来たサマリンの姿にゆり動かされるのだった。だがこのチャンスにゲリラを一掃しようとするラコックは容赦をしない。連邦軍に出動命令が出され、もはや独立はおろか全面戦争の様相であった。

「お久しぶりです」連邦軍の指揮へ向かうラコックの側にひとりの男が近づく。デスタンだ。彼はかつての同僚カルメルが表舞台に出たように〝独立のわけまえ〟をよこせと迫るが、ラコックは一蹴してしまう。思い余ったデスタンは発作的にラコックを射殺してしまい連邦軍には撤退命令が出された。フォン・シュタインの放った銃弾によって始まった戦いはデスタンの引き金によって終局を告げた。

一方、死が迫るサマリンはクリンとロッキーがともにゲリラとして戦いぬいたように、デロイア人と地球人が手を握り新しい社会をつくってくれと言い残し、息をひきとった。撤退する治安軍、散り散りに去ってゆく仲間、残ったクリン達はダグラムに火をつけ、自らの武器をそこにくべる。燃えつきるダグラム。戦いは終り、独立の象徴は静かなねむりにつくのだった。クリンはダグラムを越え、そして命を賭けて理解しあおうとした父を越え旅立つ。

ダグラム リアルメ

デロイア人民解放軍CBアーマー

ダグラム(Xネブラ対応)

人民解放軍が製作した唯一のCBアーマー。対CBアーマー戦を考慮してあるので、数々の新機構が盛り込まれている。量産を前提として開発されていたが、実際に完成したのは試作機のダグラム1機のみ。

ミリタリー感のあるデザイン

メカニカル・デザイン
大河原邦男

「ダグラム」のメカを全搬的に言ってしまうと、一応、「ガンダム」という作品でやり残したことを少しでも出して行こうとして出来上ったメカだということです。

そのひとつは、ミリタリー感です。「ガンダム」のときでも、一応、兵器ということを意識したんですが、ミリタリー感ということでは今ひとつだったので、その反省として、「ダグラム」のメカではミリタリー感といったことを心掛けました。

又、今までのロボット物というと、外観だけのデザインが多かったんですが、それを商品として、立体としての中身を考えたデザインが出来ました。ロボットというものは中身が無ければ動かないものですからね。

顔のデザインも、スポンサーサイドと僕の考えが一致して、内部のあるリアル・メカなんだから機械の顔で良いんじゃないかということでコクピットにしたんです。

作品本編では、さらりと通り抜けてメカの内部まで見せられなかったという反省は残りますが、「ダグラム」という作品はロボットが無くても成立するストーリーですので、メカはほんの味つけ程度の役割だったかも知れませんね。

▲ダグラム　コクピット

地球連邦軍中型主力CBアーマー

ソルティック　H8
ラウンドフェイサー

2脚型CBアーマーで一番早く実戦配備され、しかも生産機数が最も多いCBアーマー。トータルバランスが秀れているので、地球連邦全域で主力CBアーマーとして使用されている。しかし、生産機数の割にバリエーションが少ない。

▼ラウンドフェイサー　コクピット

MECHANISM

カニズムの世界

ABITATE F44A CRABGUNNER

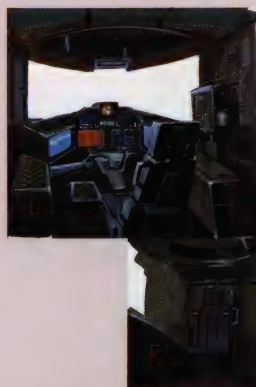
地球連邦軍初期型CBアーマー

アビテート　F44A
クラブガンナー

史上初のCBアーマーで、開発はアビテート社が担当した。すでに旧式化してはいるが、取扱いが簡単なために、いまだに地域制圧や対ゲリラ戦に使用されている。

▲クラブガンナー　コクピット

▼ヘイスティ　コクピット

COMBAT ARMOR IRONFOOT HASTY F4X

地球連邦軍次期主力CBアーマー

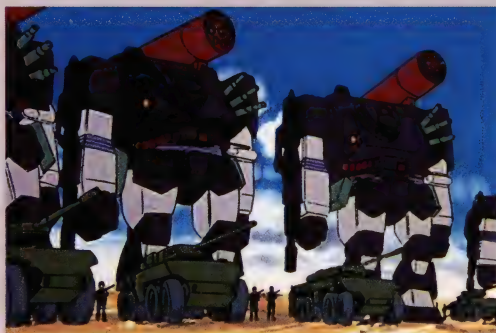
アイアンフット　F4X
ヘイスティ
（Xネブラ対応）

H8に代わる主力CBアーマーとして、アイアンフット社で開発された。デロイア第8軍に配備されるはずだったが、動乱の中で解放軍の手に渡り、解放軍の主力CBアーマーとして活躍した。

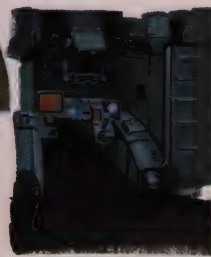
COMBAT ARMOR BLOCKHEAD ABITATE T10B

地球連邦軍重CBアーマー

アビテート　T10B
ブロックヘッド

対人、対物攻撃用にアビテート社で開発された重CBアーマーで、2脚型では初の複座型となっている。後に、Xネブラ対応のC型が開発され実戦配備された。

▲T10B型

▲T10C型（Xネブラ対応）

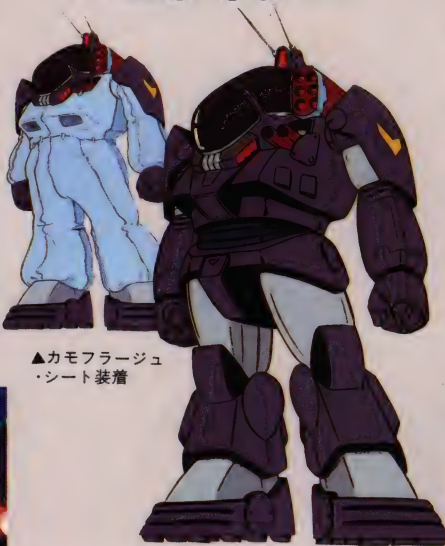
▲ブロックヘッド　上部コクピット

▲ブロックヘッド　下部コクピット

COMBAT ARMOR
SOLTIC KORCHIMA Spl. H8·RF
WE NEVER APPROVE YOUR INDEPENDENCE FROM OUR FEDERATION.

地球連邦軍中型特殊CBアーマー

ソルティック　H8RF
コーチマSpl.
（Xネブラ対応）

ラウンドフェイサーの改良型で、ダグラムと同様に、ターボザックやアームリニアガンを搭載した高性能CBアーマー。開発時期が遅く、ごく少数がデロイア星で実戦参加したにとどまった。

COMBAT ARMOR
BIGFOOT SOLTIC HT128

▲カモフラージュ・シート装着

地球連邦軍寒冷地仕様重CBアーマー

ソルティック　HT128
ビッグフット
（Xネブラ対応）

耐寒、耐水シールドを備えた複座型重CBアーマーで、ブロックヘッドの後継機種としてソルティック社で開発された。ラウンドフェイサー等の開発で得られた技術を全て投入しているので、運動性や攻撃力は最も高い。

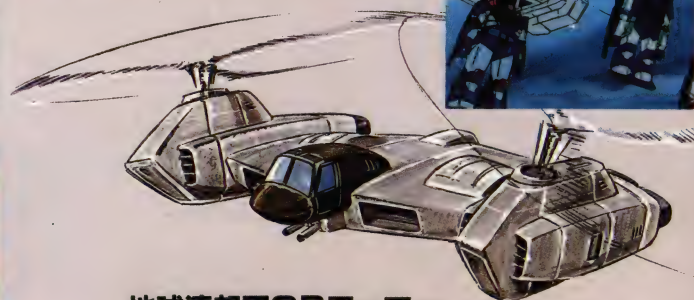
AIR TO SURFACE ATTACK·HELI
DUEY CULAILLES MP-2

▲デューイ　コクピット

地球連邦軍戦闘ヘリコプター

キュレイユ　MP2　デューイ

地上部隊の戦闘を、上空から支援することを目的として開発された。CBアーマーが実用化されてからは、対CBアーマー戦の戦闘能力が付加されている。

EASTLAND WE-211
MAVELLIC

地球連邦軍CBアーマー輸送ヘリコプター

イーストランド　WE211　マベリック

ラウンドフェイサー輸送用に開発されたヘリコプターだが、ラウンドフェイサーと同じ規格で作られたCBアーマーなら全て輸送することができる。

リアルメカニズムの原点とは……

設定制作　井上幸一

『ダグラムに出て来るメカは、本当にリアルな感じがしますね』というようなことをよく言われます。たしかに、このダグラムに登場するCBアーマーには、これまでのアニメーションの中に登場したロボット達とは異なった要素を取り入れてあります。

リアルロボットアニメの走りでもあったガンダムと、このダグラムを並べてみても、その印象の違いははっきりと見てとれます。ガンダムまでは、まだロボットだったのです。この一目で解ってしまうほどの印象の違いを生んだ要素とはいったい何であるのか。もう気付いている方もいると思います。

CBアーマーを造りあげていく上で、そのデザインの中に現在皆さんが知っている構造や、どこかで見た事のあるような形状が部分的に取り入れられているのです。これは、どのCBアーマーにも必ず含まれています。

この頁に載っている各CBアーマーを見て下さい。ダグラムやラウンドフェイサーのコクピットの形、どこかで見たことはありませんか？　各ガンナーの砲塔の形、ヘイスティの不便なハッチ……etc. どれもこれもSFと言うよりは現在そのものでしかありません。これまで作られて来た他のロボットアニメではあえてさけて来たような事をやっているのです。

では何故このような事をやるとらしく（リアルに）見えるのでしょうか。それは、見る人にとっては現在、そして過去こそが現実だからなんです。

その考えは設定上も生かされています。CBアーマーが使用する武器としては、ビーム類をいっさい使用せずミサイルやリニアガンなどに統一されています。つまりここで現実に存在しないビームサーベルのような武器を出したとしても、本物らしさ＝リアルさは出て来ないからなのです。むしろ非現実的な感じさえしてしまうでしょう。

主となるCBアーマーをこのような考えに基いて設定したため、周辺で使用されるメカもおのずと定まってきます。現用のメカ類が多少未来的になっただけの形でしか登場しないのは、この様な設定コンセプトの積み重ねから生じた結果であるわけです。

このような過程を経てでき上ったのが、ダグラムの世界観であり、それに基いて更にリアルなドラマが展開されるわけです。

P・S

でもね…これは現実(ダグラム)的(リアル)なフィクションだから観て考えることもできるんだけど、現実だったら考える間もないうちに死んで行く人が山ほどいるんでしょうね……

オマケですけど、チョロQダグラム。国家間のムズカシイ問題も、こんな風に解決してくれないかしらね………ホント！

MECHANISM

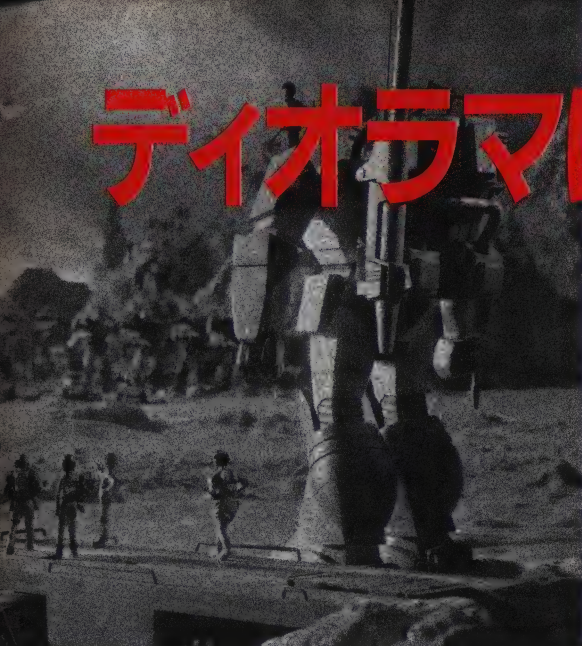
チョロQ
キュー
ダグラム
ひたすらシリアスな「太陽の牙ダグラム」がパロディアニメになった。「ファンがやらなきゃ自分でやる！」と高橋監督が切った絵コンテは、ナ、ナント、２頭身のカワイイキャラクター。これは一種のカルチャーショック！
「地球による150年にわたる圧政が引き起した植民星デロイアの動乱は、両陣営に貴い犠牲と厖大なる消耗をもたらした。人々は戦いに疲れ、動乱にピリオドを打つべく知恵を絞った。
そして両陣営は、それぞれ自分たちの運命を一台のＣＢアーマーに託することにしたのであった。連邦側はアビテートＴ10Ｂブロックヘッド、連邦軍最強モデル。もちろん、ゲリラ側はデロイアの誇りダグラムです」
（冒頭ナレーションより）
制作スタッフ
原案……高橋良輔
絵コンテ……高橋良輔
演出……三浦将則
キャラクターアレンジ……スタジオライブ
メカニカルアレンジ……スタジオライブ
原画……只野和子
松下浩美
小林早苗
宮嶋　堅
動画……スタジオライブ
美術……アートのあ
宮本清司
音楽……冬木　透
音響……浦上靖夫
録音……Ａ・Ｐ・Ｕスタジオ
撮影……旭プロダクション
効果……松田昭彦
調整……中戸川次男
編集……鶴渕友彰
片石文栄
制作進行……佐々木裕
プロデューサー……岩崎正美
山田哲久
企画製作……日本サンライズ
PARODY

ダグラムのもうひとつの世界

「ダグラム」において3Dホビーファンの存在を忘れることはできない。「ダグラム」のむしろ抑えたともいえるメカアクションに強烈に魅かれたファンはディオラマによりダグラムの世界の再現を試みるのだった。

ゲリラの象徴

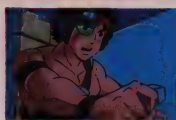
DIORAMA

ディオラマによる立体の再現

▼スタンレー高原の攻防“罠”

▲戦士の休息

▼スタンレー高原の攻防“勝利への行軍”

フォト協力　タカラ、デュアルマリン

井上和彦
クリン・カシム

「伝説巨神イデオン」ナブール・ハタリ 「サイボーグ009」ジョー 「アメリカン ヒーロー」トニー 等を担当
所属／エイティワン・プロデュース

梨羽雪子
ビリー・ボール

「私のアンネット」ナレーター 「未来警察ウラシマン」キャット 「牧笛」語り手 等を担当
所属／Kプロダクション

鈴置洋孝
ガボール・サバ

「無敵鋼人ダイターン3」破嵐万丈 「機動戦士ガンダム」ブライト・ノア 「ムーの白鯨」 等を担当・出演
所属／俳協

蟹江栄司
フォン・シュタイン

「超時空要塞マクロス」ブリタイ 「銀河疾風サスライガー」フラディー・ゴッド 「走れ歌謡曲」DJ 等を担当
所属／青二プロダクション

田中亮一
ロッキー・アンドレ

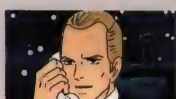
「デビルマン」不動明 「新巨人の星」丸目太「スタスキー&ハッチ」等を担当・出演
所属／オフィス・央

緒方賢一
ナナシ

「宇宙戦艦ヤマト」アナライザー 「ミームいろいろ夢の旅」「キリン ラジオ劇場」 を担当・出演
所属／ぷろだくしょんバオバブ

加藤 治
ヘシ・カルメル

「とんでも戦士ムテキング」ホットケソーサー 「キャンディ・キャンディ」レナード先生 「夕やけロンちゃん」和尚 等を担当
所属／ぷろだくしょんバオバブ

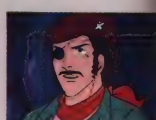
仁内達之
ヘルムート・J・ラコック

「ドクター刑事クインシー」部長 「国定忠治(舞台)」「常陸防海尊(舞台)」「かさぶた式部考(舞台)」 等を担当・出演
所属／エアトル・エコー

田中 崇
(銀河万丈)
チコ・ピエンテ

「伝説巨神イデオン」ダミド・ペッチ 「燃えるアーサー」ラビック王 「コロコロ ポロン」ポセイドン 等を担当
所属／青二プロダクション

小宮山 清
ハックル・G・トンプソン

「ローハイド」ヘイスース 「風のフジ丸」フジ丸 「スペース コブラ」 等を担当・出演
所属／舎人舎プロダクション

曽我部和行
J・ロック

「野球狂の詩」火浦健 「パタリロ」バンコラン 「11ぴきのネコ(舞台)」等を担当・出演
所属／エアトル・エコー

池田 勝
レーク・ボイド

「機動戦士ガンダム」レビル将軍 「無敵ロボ トライダーG7」「科学忍者ガッチャマンII」 等を担当・出演
所属／俳協

星山博之……………………原作・脚本

劇場の暗闇の中で「太陽の牙 ダグラム」を観てみたい――ぼくは今そう思っています。
と同時に、TV版を映画化した監督の苦労に同情しながら感謝しています。これはたんにあれだけの長いものを一本にして観せるという物理的な作業量のことを言っているのではありません。一言でいえば「太陽の牙 ダグラム」は、テレビの特性（今という時間）を意識的に取り入れて作ったことにあります。
つまり、観ている人の今生きている時間と作品の中の人物が生きている時間が同じだということです。平らたくいえば、日常性に重点を置いたということで、この時点で映画的ではなかったのです。映画として観せる時は、日常のふやけた時間を省かねばならないのはアニメなら尚更です。しかしながら、テレビの特性を意識して作った作品が、暗闇の中で観るとどうなるのか、作品に関わった一人として、わくわく、どきどきしています。

渡辺由自…………………………脚本

「これは、大河ドラマになるね」って、星山さんから企画書作成の途中で、概要を聞いたとき言ったんだけど、まさか本当に一年半のロング・ランになるとは思わなかった。
余り長くなっていたので、最後の話を書き上げて、文芸の並木君から「これが最後です」って、改めて言われても、何だか本気になれなかったんですよ。それだけ、もう生活の一部みたいになっていたんだね、ダグラムって。
でも、最後の方では、最初の頃出したキャラクターが、どこかに消えてしまったり、出した記憶はあるけど、どこで出て来たか判らなくなってしまって、いちいち前からのシナリオを読み返さなければいけなかったりで、大変でした。
キャラクターと言えば、ナナシって言うのは、名前つけるの面倒だったんで、つけなかったらこうなった。ハックルも、あるシナリオ・ライターがモデルなんですよ、実は……。

富田祐弘…………………………脚本

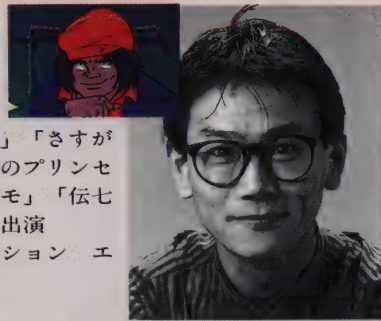
朝、眼がさめて、蒲団をたたむ。顔を洗い歯を磨き、朝食をとり、トイレに入り、そして、学校に行く。仕事をする。
昼休みは、友だちと昨夜のテレビ番組の話題に花を咲かせる。大好きなガールフレンドのことを想いつつ、今日こそ声を掛けよう。出来ればデートしたいな！ と、考えながら帰宅する。
夕暮、夕刊には、日本海中部地震や、世界各地の難民の悲惨なニュースが報じられ、可哀想だなと思いつつ、一日を終える。
何も考えなければ平穏に過ごせる毎日。
何もしなければ、とりあえず僕だけは、無事に暮らせる日々の繰り返し。
さて、それでいいんだろうか。僕でも出来る何かがあるんじゃないだろうか。眼を閉じていないで、何か見つめる物があるんじゃないだろうか？
あのクリン・カシムの体験のように――。

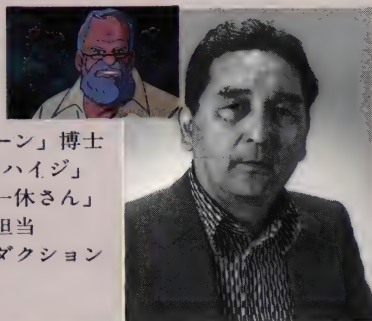
CAST&STAFF MESSAGE

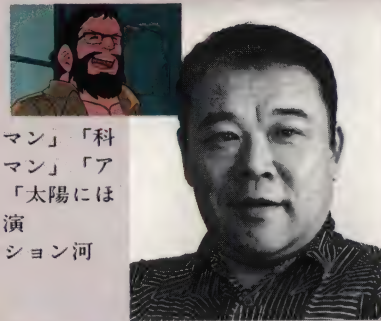
山田栄子
キャナリー・ドネット

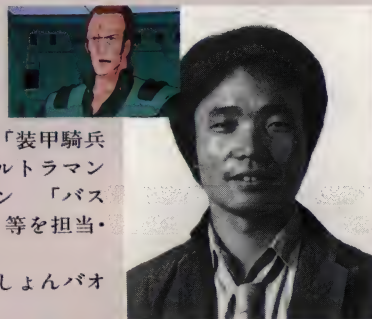
「鉄人28号」金田正太郎
「赤毛のアン」アン　「伝説巨神イデオン」バンダ・ロッタ　等を担当
所属／オフィス・央

千葉　繁
ジョルジュ・ジュールダン

「うる星やつら」「さすがの猿飛」「魔法のプリンセス　ミンキーモモ」「伝七捕物帳」　等に出演
所属／プロダクション　エム・スリー

宮内幸平
デビット・サマリン

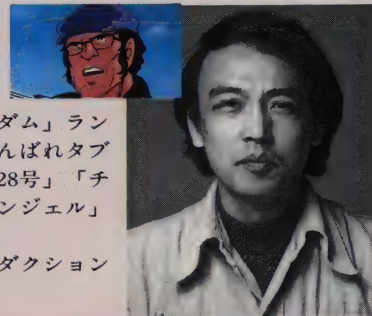
「勇者ライディーン」博士
「アルプスの少女ハイジ」おじいさん　「一休さん」外鑑和尚　等を担当
所属／青二プロダクション

兼本新吾
ディック・ラルターフ

「ザ・ウルトラマン」「科学忍者ガッチャマン」「アイゼンボーグ」「太陽にほえろ」　等に出演
所属／プロダクション河

屋良有作
ジャッキー・ザルツェフ

「ボルテスV」「装甲騎兵ボトムズ」「ウルトラマン80」ナレーション　「バスクリン(CM)」　等を担当・出演
所属／ぷろだくしょんバオバブ

山内雅人
ドナン・カシム

「ドクターキルデア(映画)」「テリエ館(演劇)」「騎兵たち(公演)」「厳窟王(同)」等に出演
所属／Kプロダクション

広瀬正志
デスタン

「機動戦士ガンダム」ランバ・ラル　「がんばれタブチくん」「鉄人28号」「チャーリーズ・エンジェル」等を担当・出演
所属／江崎プロダクション

高島雅羅
デイジー・オーセル

「スペース1999」「ウルトラマン　レオ」「赤毛のアン」ダイアナ　「新・エースをねらえ！」滝みつる
等を担当・出演
所属／劇団薔薇座

冬木　透……………………………音楽

「ダグラム」は、大型ロボット兵器の活躍する《近未来戦争》ものであると同時に、主人公クリンの少年期から青年期への成長のドラマであり、また、民族の独立のための苦悩に満ちた叙事劇でもある点が、他の戦争ものアニメ映画と大いに異なる所である。

登場する兵器こそ、未来的な超現実性に充ちているが、物語は、人間生活の現実に根ざし、真実に溢れていて、ずっしりとした手ごたえを持った展開をする。

この辺り、作曲に当っても、唯かっこよくそしてきれいな音楽でなく、聞きごたえのある中身を盛ることに心を砕いた。

善玉と悪玉を類型的に描き分けることは簡単だが、「ダグラム」のような物語は、もっと内面に立入った微妙な描写や表現が音楽にも必要である。今度、劇場用大型映画に再編集されて、画面も音も、一層説得力を発揮出来るものになったことを大いに喜こんでいる。

塩山紀生……………作監チーフ

「太陽の牙ダグラム」の中には、全編を通して吹いている風がある。頬に実感出来る風が吹いている。多くの作品に参加して来たが、この風を実感するのは初めてです。

作画監督として未熟なところの多い作品でしたが、75本の長丁場を終えての印象はさわやかでした。

登場人物達の汗の匂い、彼等の砂漠に落す影の重さ、そういった様なものも作画の上で表現したいなどと、生意気なことを言いながら必ずしも、それを果し得なかった悔いは残りますが、クリンを始め、太陽の牙達の、ひたむきな生き方を、そして、個々の人物達の心情を、思い描きながらの作業は、いきおい力が入りました。

吹き渡る風を、彼等と共に実感出来たということでしょうか……。

中村光毅……………………美術

今頃になってと、いつも思う事なんですが、あのシーンはああすれば良かったと思い返す事が多いものです。美術の責任者としてこのようなことはいけないのですが、カラーボードを作成している時はああでもない、こうでもないと暗中模索します。そのうちスケジュールに追われ半信半疑のまま仕事にとりかかってしまい、この場合は必ず後々にしっくりいかない思いが残ります。

この作品は地球とデロイア星とが非常に類似した設定でしたので、美術にとってこれは悩まされる点でした。デロイアをどう変化させるかで大変苦労し、結局のところ、二重太陽があって空をかえたり、ほこりっぽい地表を多くしたとかであとは地球上とかわりなくいくということで進めました。

ダグラムは、ガンダム、イデオン と同様に、自分にとって良い教訓を残してくれた作品だったと思います。

1982年 ロボットアニメは、ひとつ

ザンボット3が放映されてから6年。ガンダムの大ヒットを経て、今、ロボットアニメは『ダグラム』と『ザブングル』と

ACT-1

TV

無敵超人ザンボット3

放映　S52. 10. 8～52. 3. 25
原作　鈴木良武・富野喜幸
総監督　富野喜幸
全23話
名古屋TV系

■日本サンライズ初の自主企画・制作アニメーション。富野アニメの原点ともいえる作品で、絶対者としての善悪はない、という結末があまりにも強烈な印象としてファンたちを魅了した。

ACT-2

TV

無敵鋼人ダイターン3

放映　S53. 6. 3～54. 3. 31
原作　矢立肇・富野喜幸
総監督　富野喜幸
全40話
名古屋TV系

■ザンボット3とはうってかわった作風に驚かされると共に、徹底したユーモアに全編縁どられた作りに、今なおこの作品を支持するファンも多い。

ACT-5

無敵ロボトライダーG7

放映　S55. 2. 2～56. 1. 26
原作　矢立肇
シリーズ構成　星山博之
監督　佐々木勝利
全50話
名古屋TV系

■監督お得意の下町情緒にあふれたユーモアロボットアニメ。防衛庁の依頼を受けて出動するトライダーG7に多くの声援があがった。

ACT-6

最強ロボダイオージャ

放映　S56. 1. 31～57. 1. 30
原案　矢立肇
原作　星山博之
監督　佐々木勝利
全50話
名古屋TV系

■アニメ版水戸黄門とでもいうべき作品で、諸星漫遊するミト王子が先々で出会うゲストキャラクター、ゲストメカの多彩な味が楽しめた。

ACT-10

太陽の牙ダグラム

放映　S56. 10. 23～58. 3. 25
原案　矢立肇
原作　高橋良輔・星山博之
監督　神田武幸・高橋良輔
全75話（内、編集版3話）
東京12チャンネル系

■リアルなメカニカルとドラマ性を追求し、地味な作りではあったが重厚な響きを残した。「ドキュメントダグラム」のTV版である。

CBアーマーダグラム

CBアーマーソルティック H8ラウンドフェイサー

ACT-11

TV

戦闘メカザブングル

放映　S57. 2. 6～58. 1. 29
原案　矢立肇
原作　富野由悠季・鈴木良武
総監督　富野由悠季
全50話
名古屋TV系

■「ザブングル　グラフティ」のTV版。演出家の個性がよく出ており、たたみかけるようなギャグにアキのこない作品だった。この作品から、「喜幸」を『由悠季』に改名。

ウォーカー・ギャリア（左）とウォーカー・マシン ブラッカリィ

ジロン・アモス

ACT-13

聖戦士ダンバイン

放映　S58. 2. 5～
原作　富野由悠季・矢立肇
総監督　富野由悠季
名古屋TV系

■バイストン・ウェル――魂の休息場といわれている――が舞台の物語で、美しい画面、演出ともに、今後が期待されている。

ACT-14

MOVIE

クラッシャー・ジョウ

公開　S58. 3. 12
上映時間　2時間12分16秒18コマ
原作　高千穂遙
監督　安彦良和
松竹系

■安彦良和第1回監督作品。サンライズとしては珍しい原作付の映画化であった。

ミネルバとファイターI

アルフィン（左）とジョウ

SUNRISE HISTORY

の頂点を極めた

いう進化を遂げた。この２作品に至るまでのサンライズの歴史を追う。

ACT-3
TV
機動戦士ガンダム

放映　S54．4．7～55．1．26
原作　矢立肇・富野喜幸
総監督　富野喜幸
全43話
名古屋ＴＶ系

■戦争・人類としての目覚め・人間を描いたガンダムによって、アニメーションはひとつの方向性を開拓したといえよう。巾広いファン層に指示され、今もって人気が高い。

アムロ・レイ
ララァ・スン

ACT-4
TV
伝説巨神イデオン

放映　S55．5．8～56．1．30
原作　矢立肇・富野喜幸
総監督　富野喜幸
全39話（内、編集版１話）
東京12チャンネル系

■シビアなストーリー、凝った演出と音楽に裏うちされた展開は終了まぎわにおいて特に、目を引き付けて離さなかった。おしまれつつも未完のまま終る。

イデオン

キッチ・キッチン

ACT-7～9
MOVIE

機動戦士ガンダム

公開　S56．3．14
上映時間　2時間19分10秒22コマ

機動戦士ガンダムII 哀・戦士編

公開　S56．7．11
上映時間　2時間13分34秒３コマ

機動戦士ガンダムIII めぐりあい宇宙編

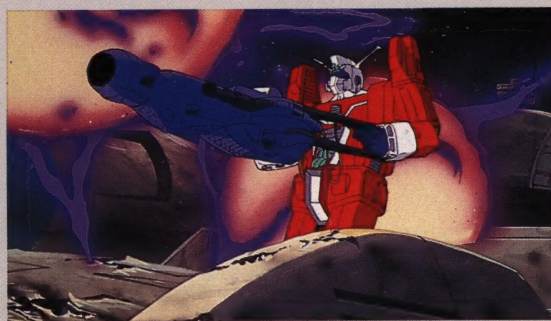
公開　S57．3．13
上映時間　2時間20分５秒21コマ
３作共、総監督　富野喜幸
松竹系

■圧倒的支持によるＴＶ版の映画化であるが、部分新作を多用し、たんなるダイジェストにとどめなかった編集力が高く評価されている。この映画により、ガンダムは広く一般層にまで知れわたった。

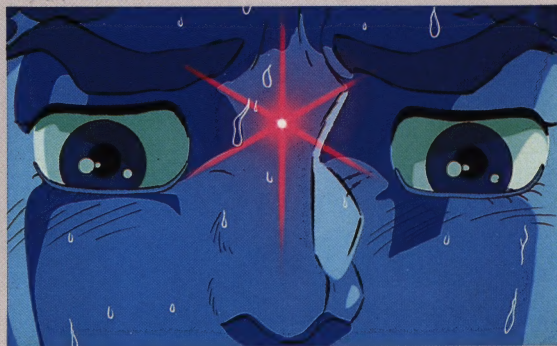
シャア・アズナブル

モビルスーツ　ガンダム

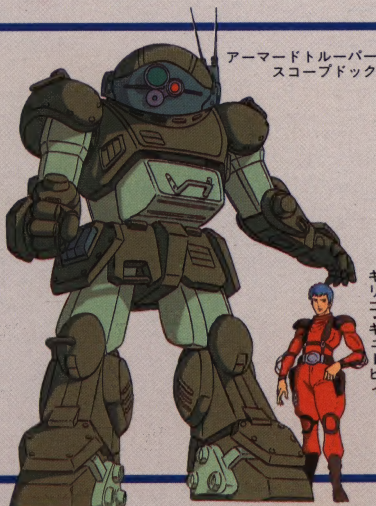
ACT-12
MOVIE
THE IDEON 接触篇・発動篇

公開　S57．7．10
上映時間　接触篇
　　1時間24分20秒２コマ
　　発動篇
　　1時間38分42秒23コマ
総監督　富野喜幸
監督　滝沢敏文
松竹系

イデオン

ユウキ・コスモ

■結末を見たいというスタッフの執念とファンの声が"発動篇、として甦った。ＴＶ版のダイジェストにあたる"接触篇、とのダブルリリース方法で上映された。

ACT-15
TV
装甲騎兵ボトムズ

放映　S58．4．1～
原案　矢立肇
原作　高橋良輔
演出チーフ　滝沢敏文
東京12チャンネル系

■戦闘しか知らなかった主人公キリコが、謎の秘密結社に追われながらもその謎に挑んでゆく姿に注目が集っている。先々の動向に、充分期待がもてるアニメーションであろう。

アーマードトルーパー　スコープドック
キリコ・キュービィ

ACT-16
MOVIE
ザブングル グラフティ

公開　S58．7．9
上映時間　1時間24分59秒
監修　富野由悠季
松竹系

ACT-17
MOVIE
ドキュメント ダグラム

公開　S58．7．9
上映時間　1時間19分30秒
監督　高橋良輔
松竹系

解説
INSTRUCTION

映画「ドキュメント・ダグラム」は昭和56年10月23日から昭和58年３月25日渡り、東京12チャンネル系でＴＶ放映された「太陽の牙ダグラム」の劇場用再編集版です。

「ダグラム」は、地球から224光年離れた地球連邦の植民星デロイアにおきた独立戦争を題材に政治、権力、戦争という過去の歴史において繰り返されてきたひとつの構図を真正面から描こうとした意欲作です。そのＴＶアニメーションでは初めてといえる試みにアニメファン層以外の一般層の支持が高いという評価を得ました。また、「機動戦士ガンダム」のプラモブームの後継としてミリタリー的イメージを作品に持ち込みブームの過熱を生み、社会的にも影響力が高かった作品です。そういった側面を持ったこの作品は日本サンライズでは全75本という最長シリーズとして完結しました。そして昭和58年７月にファンの熱望により劇場公開が決定したのです。

スタッフは、総監督に「サイボーグ 009」(新作)のチーフディレクターとして若者層に広く受け入れられた高橋良輔を擁し、メカニックデザインは「機動戦士ガンダム」のモビルスーツ以下の一連のデザインを担当した大河原邦男、チーフ作画監督にこれまでのサンライズ作品で作監を努めて来たベテランの塩山紀生、さらに美術監督は「ガンダム」「伝説巨神イデオン」などを担当した中村光毅、脚本陣も星山博之、渡辺由自、富田祐弘、鈴木良武といったベテランメンバーによって構成されています。複雑化した社会において「真実は見えるか？」という重厚なテーマを追求したこの作品は、ＴＶアニメーションに何10年にも渡って取り込んで来たこれらのメンバーだからこそ生み出せたものといえましょう。

苦闘540日……‥‥「ダグラム」75本
MESSAGE

日本サンライズ プロデューサー
岩崎正美

「ダグラム」という作品は、放映期間で１年半、話数にして75本という、日本サンライズ最長の作品になりました。視聴率も10％前後という高い数字を出すことができました。

当初、作品の狙い目として、クリンとデイジーの擦違い、クリンの父と子の戦いを中心として描いていこうというのが、私と監督の意図でした。ところが、登場人物の性格を浮き彫りにしていくうちにドラマが膨大に脹れあがり、最後的には革命史的ドラマに落ち着きました。ようするに「ダグラム」という作品が、作り手である我々の手を離れ、勝手に動きだしたということです。それゆえ、最終話を放映終了したときに、一同ホッとした気持ちになりました。それだけ、内容もスケジュールもハードな作品だったわけです。

さて、こうして75本のＴＶシリーズを終えて、すぐに映画化が決定ということになってしまいました。私としては、全編新作としたかったのですが、色々な事情から再編集映画という形をとらなければならなかったのは残念でなりません。そこで、ＴＶ版で隠された部分を表に出したい、という監督の意図に賛成し、再編集であってもただストーリーを追うだけの作品ではなく、「ダグラム」という作品の持っているドキュメントの要素に焦点を絞りました。それでも、75本の30分番組みを１時間20分のにまとめるのですから、多くの部分を切っていくしかないのです。そのために主人公たちが、なぜ戦っているのかというところに焦点を合わせていますし、戦争というものの悲惨さ、父と子のドラマということを組み入れて作ったつもりです。この映画を御覧になって、このようなやり方もあったのかと感じていただければと思っています。また、ドキュメントとしてデロイアの革命540日という過程を歴史として見てもらいたいです。

最後に、「チョロＱダグラム」というパロディ版のダグラムを作りました。暗いとよくいわれるダグラムですが、見終った後にひとつ笑っていただこうと作ったものです。「ザブングル」と合わせて、十分に楽しんでください。

MESSAGE

CREDITS

■製作
伊藤昌典

■企画
山浦栄二

■原案
高橋良輔
星山博之

■キャラクターデザイン
吉川惣司
塩山紀生

■メカニカルデザイン
大河原邦男

■作画
塩山紀生

■美術
中村光毅

■音響
浦上靖夫

■音楽
冬木　透

■主題歌
作詞　高橋良輔
作曲　冬木　透
編曲　武市昌久
唄　　麻田マモル
レコード　キングレコード

■編集
鶴渕友彰
片石文栄

■効果
松田昭彦（フィズサウンド）

■整音
中戸川次男

■監督
高橋良輔

■脚本
星山博之　富田祐弘
渡辺由自　鈴木良武

■キャスト
クリン……井上和彦
ロッキー……田中亮一
チコ……銀河万丈
ナナシ……緒方賢一
ハックル……小宮山清
キャナリー……山田栄子
ビリー……梨羽雪子
ジョルジュ……千葉　繁
ラコック……仁内達之
レーク……池田　勝
フォン・シュタイン……蟹江栄司
サマリン……宮内幸平
ラルターフ……兼本新吾
カルメル……加藤　治
ザルツェフ……屋良有作
J・ロック……曽我部和行

ザバ……………………………鈴置洋孝
デスタン………………………広瀬正志
バックス………………………細井重之
ジョーク………………………大林隆介
ビギン…………………………島田　敏
ニール…………………………村松康雄
デオル…………………………木原正二郎
ナイト…………………………塚田正昭
ノキオ…………………………亀井三郎
デイジー………………………高島雅羅
リタ……………………………川浪葉子
ダロウェイ……………………尾崎桂子
ゲイダ…………………………市東昭秀
ドリップ………………………郷里大輔
ダーク…………………………佐藤正治
代表A…………………………沢木郁也
　　B…………………………筈見　純
　　C…………………………緑川　稔
コホード代表…………………松岡文雄
グラッシン……………………徳丸　完
技師……………………………山田俊司
兵士……………………………藤城裕士
兵士……………………………政宗一成
兵士……………………………岡　和男
兵士……………………………塩屋浩三
女………………………………高木ゆう子
ナレーター・ドナン…………山内雅人

■録音スタジオ
APUスタジオ
東宝録音センター

■録音制作
オーディオ・プランニング・ユー

■制作助手
佐々木　裕

■技術協力
三沢勝治

■タイトル
マキプロダクション

■渉外
伸童舎

■音楽出版
サンライズ音楽出版
　　　　指田英司

■助監督
三浦将則

テレビシリーズ協力スタッフ
■アニメーター
谷口守泰　西城　明
福田　晥　神宮　慧
新田敏夫　谷沢　豊
上村栄司　青鉢芳信
上井康宣　毛利和昭
河村佳江　貴志夫美子
伊藤昌宏　加藤　茂
戸川俊信　山岸　弘
笹木寿子　吉橋　節
松岡秀明　村上　勉
平田　清　渡辺日呂子
山崎享子　清島孝一郎
石井康雄　興水好子
真野鈴子　高橋祐子
山田　香　吉田　徹
寺田浩之　西沢　普
篠崎治子　石地富司夫
スタジオS・I・D
中村プロダクション
アニメ・アール
スタジオ　ダブ
玉川動画舎
A・I・C

■背景
宮前光春　坂本信人
池田祐二　宮本清司
獏プロダクション
ビックスタジオ
スタジオ　ワイエス
アートのあ

■色指定
高田峯子　高村淳子
日戸友子　道宮恵美

■仕上
サンライズスタジオ
ジャスト
ヤマトプロダクション
スタジオラック
きのプロダクション
スタジオ　ボギー
アド・コスモ
アニメヴィオラ社

■特殊効果
土井通明
柴田睦子

■撮影
玉川芳行
大内保行
ティニシムラ

■現像
東京現像所

■シリーズ監督
神田武幸

■演出協力
谷田部勝義　石崎すすむ
康村正一　知吹愛弓
兜　史郎　川端蓮司

■制作進行
加藤義貴　宮崎　博
保原剛仁　高木　進
今西隆志　望月真人
井上幸一　並木　敏

山本之文

■協力
講談社

■プロデューサー
岩崎正美
山田哲久

企画・製作　日本サンライズ
配給　松竹株式会社

編集・製作／株式会社日本サンライズ　発行／松竹株式会社事業部
定価350円

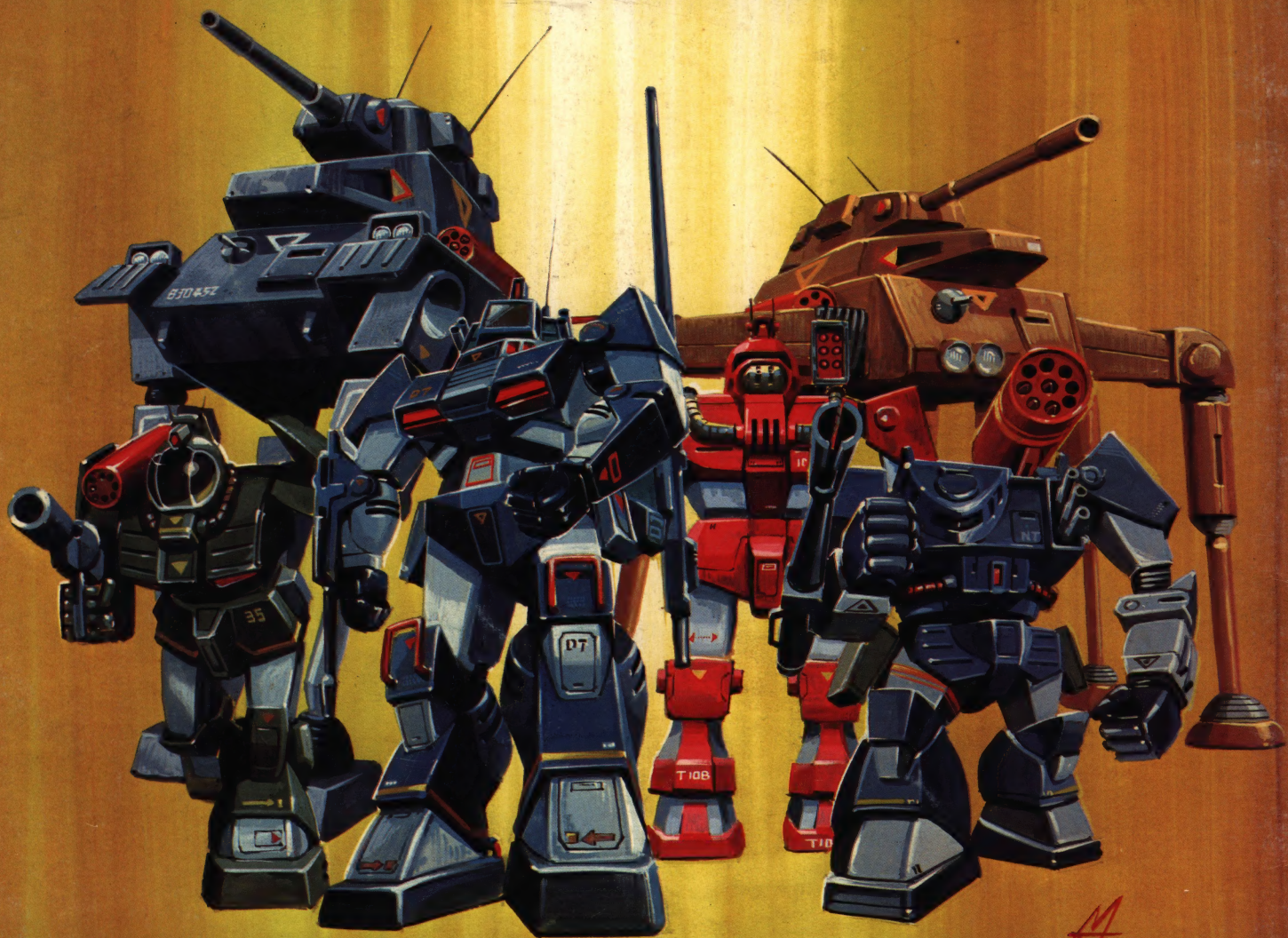



Illustration by Mitsuki Nakamura.

DOCUMENT DOUGRAM

企画・製作　日本サンライズ／配給　松竹映画